Konami®

ハイパーオリンピック

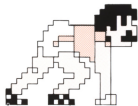
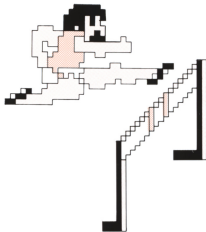
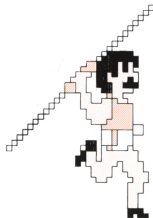
遊び方

ファミリーコンピュータ™

RC800

このたびはコナミの"ハイパーオリンピック"をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前に、この説明書をお読みいただきますと、一層楽しく遊べます。正しい方法でご愛用ください。

(目次)

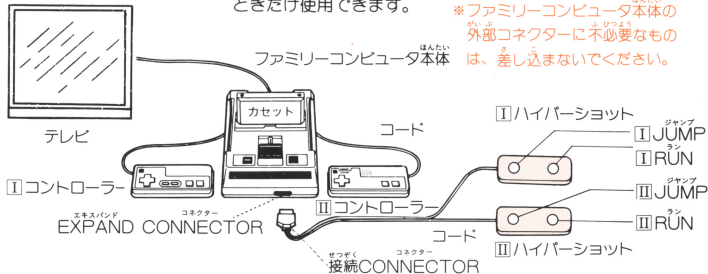
世界中をハイパー旋風に巻き込んだハイパーオリンピック。元気にオリンピックしよう。世界記録も夢じゃありません。

（100m競走）　（走り幅跳び）　（110mハードル）　（ヤリ投げ）

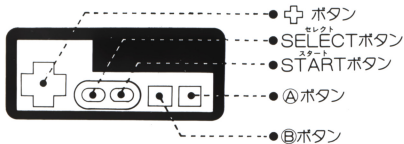
1. ハイパーショットの接続方法、及び各部の名称

別売ハイパーショットでのみゲームをすることが可能です。

コントローラーはレベル選択、ゲームスタート、ポーズのときだけ使用できます。

※ファミリーコンピュータ本体の外部コネクターに不必要なものは、差し込まないでください。

テレビ
ファミリーコンピュータ本体
カセット
コード
Ⅰコントローラー
Ⅱコントローラー
EXPAND CONNECTOR
接続CONNECTOR
コード
Ⅰハイパーショット
Ⅰ JUMP
Ⅰ RUN
Ⅱ JUMP
Ⅱ RUN
Ⅱハイパーショット

ハイパーショットの接続CONNECTORを、ファミリーコンピュータ本体前面のEXPAND CONNECTORに挿入してください。

2．コントローラー、ハイパーショットの使用法

ハイパーショット使用時

※Ⅰコントローラーを使用します。

- ✚ ボタン……使用しません。
- Ⓐ ボタン……使用しません。
- Ⓑ ボタン……使用しません。

●コントローラーとレベルの選択

SELECTボタンを押すごとにタイトル画面の☞印が移動しますので、1人用A、B又は2人用A、Bを選択してください。

AよりBの方がQUALIFY（合格基準点）が高いところから始まります。

＊ハイパーショットのJUMPボタンでもレベルセレクトできます。

＊ゲームがスタートすると、SELECTボタンは働きません。

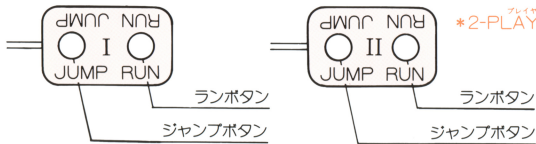
●ゲームスタート

STARTボタンを押すと、SELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

＊ハイパーショットでもRUNボタンを押すと、ゲーム スタートできます。

●ポーズ機能

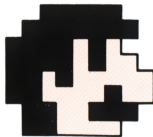
ゲーム途中でSTART ボタンを押すと、チャイムが鳴り、ゲームがストップします。画面上に"PAUSE"と表示されます。ゲームを再開する時は、もう一度STARTボタンを押してください。

＊リセットボタンを押しても最高得点(HI-SCORE)、世界記録(WORLD RECORD)は消えません。

●ハイパーショット

3. 遊び方

①100m DASH(100m競走)
②LONG JUMP(走り幅跳び)
③110m HURDLES(110mハードル)
④JAVELIN THROW(ヤリ投げ)

1PLAYER(1人用)の場合、CPU(コンピュータ)が対戦相手です。
2PLAYERS(2人用)のときは、1upと2upとで競います。

1P

2P

①100mDASH(100m競走)

ジャンプボタンは使用しません。スタート合図でRUNボタンをたたいて、選手を走らせます。スタート合図より早くスタートするとフライングを取られます。フライングを3回してしまうとゲームオーバーです。スタートしたら、ひたすらRUNボタンをたたいて記録に挑戦してください。QUALIFY(合格基準点)を越えることができれば次の競技に進めます。クオリファイを越えていれば勝敗に関係なく次に進めます。基準点に満たない場合ゲーム終了です。

②LONG JUMP(走り幅跳び)

RUNボタンをたたいて助走に入ります。RUNボタンをひたすらたたいてスピードをつけ、踏み切り線でJUMPボタンを押すと、選手が跳びます。3回挑戦することができます。1回でもクオリファイを越すことができたら次の競技に進めます。踏み切り線を出てしまうと、FOULです。3回、FOULするとゲーム終了です。CPUはプレイしません。

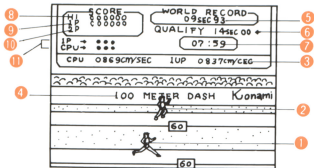
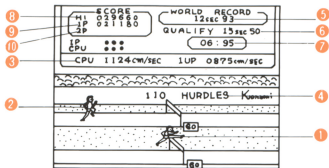
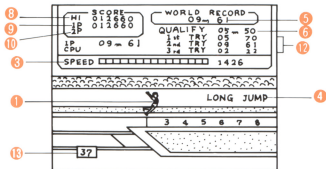
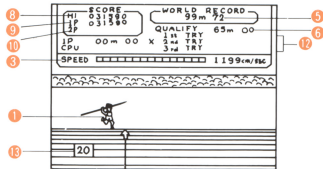
③110m HURDLES(110mハードル)

スタート合図でRUNボタンをたたいて選手を走らせます。100m競走と同じ方法です。ハードルの手前でタイミングよくJUMPボタンを押し、跳び越えてください。この繰り返しを上手に行い、ゴールします。クオリファイを越えられないとゲームオーバーになります。1人用の対戦相手はCPUです。2人用の場合、クオリファイを越えた方だけ次のゲームに進めます。

④JAVELIN THROW(ヤリ投げ)

走り幅跳びの時とゲーム方法は同じです。RUNボタンで助走し⬆のラインを越えないようにタイミングよくJUMPボタンを押し、ヤリを投げます。

ルール

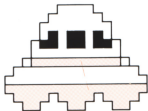
1. プレイヤー1
2. プレイヤー2
3. スピード表示
4. 種目表示
5. 世界記録
6. 合格基準
7. 時間表示
8. 最高得点
9. プレイヤー1の得点
10. プレイヤー2の得点
11. フライング表示
12. 記録表示
13. 角度表示

100mダッシュ
110mハードル
走り幅跳び
ヤリ投げ

4. かくれキャラクター

通常は出てこないユニークなキャラクターです。

ひょうきんブタ
（ボーナス3,000点）

100m競走と110mハードルに、かくれています。1upとCPU又は2upが同タイムでゴールした時、画面右はしより登場。ただし、クオリファイを越えている場合のみ。

UFO
（ボーナス3,000点）

ヤリ投げに、かくれています。スピードが、ある一定以上になり、投げる角度を大きくすると、ヤリが天井をこえ、空中のＵＦＯに当り、落ちてきます。FOULすると出てきません。

モグラ
（ボーナス3,000点）

走り幅跳びに、かくれています。10m00，6m66，7m77，8m88，9m99の時などに砂の中からモコモコ出てきます。

5．必殺ハイパーテクニック

その1 ―RUNボタンは、早くたたけば、たたくほどスピードアップします。机をたたいて、練習するのだ。

その2 ―走り幅跳び、ヤリ投げは、ジャンプボタンを押す時間で角度がきまります。45°がベストなのです。

その3 ―走り幅跳び、ヤリ投げでもう1つ。踏み切り線から、出ないよう ギリギリの所でジャンプボタンを押すこと。

その4 ―110mハードルでは、スピードも必要だけど、できるだけハードルの近くでジャンプすることが大切だ。

●ハイパーチャレンジ WORLD RECORD(まめ知識)

ただクオリファイを越えるだけというのに満足できない、ハイパーな君。世界記録にチャレンジしてみよう。君の記録がワールドレコードになる。

		記録	選手	場所	日時
100m DASH	男	9秒93	C.スミス(米)	コロラド・スプリングス(米)	1983・7・3
	女	10秒79	E.アシュフォード(米)	コロラド・スプリングス(米)	1983・7・3
110m HURDLES	男	12秒93	R.ネーミア(米)	チューリッヒ(スイス)	1981・8・19
	女	110mはなし			
LONG JUMP	男	8m90	R.ビーモン(米)	メキシコシティ	1968・10・18
	女	7m43	A.クスミル(ルーマニア)	ブカレスト(ルーマニア)	1983・6・4
JAVELIN THROW	男	99m72	T.A.ペトラノフ(米)	ロサンゼルス(米)	1983・5・15
	女	74m76	K.リラク(フィンランド)	タンペレ(フィンランド)	1983・6・13

上記の記録は、1983年8月15日現在の国際陸上競技連盟(IAAF)の公認記録です。

使用上の注意

- 精密機器です。強いショック・極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。また、分解は絶対になさらないでください。
- 故障の原因となりますから、端子部に触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良が発生した場合は、同数の新しい製品とお取り換えします。それ以外の責はご容赦くださいませ。

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL.03(262)9111(代)
〒564 大阪府吹田市豊津町17－33 TEL.06(380)1331(代)

RC800